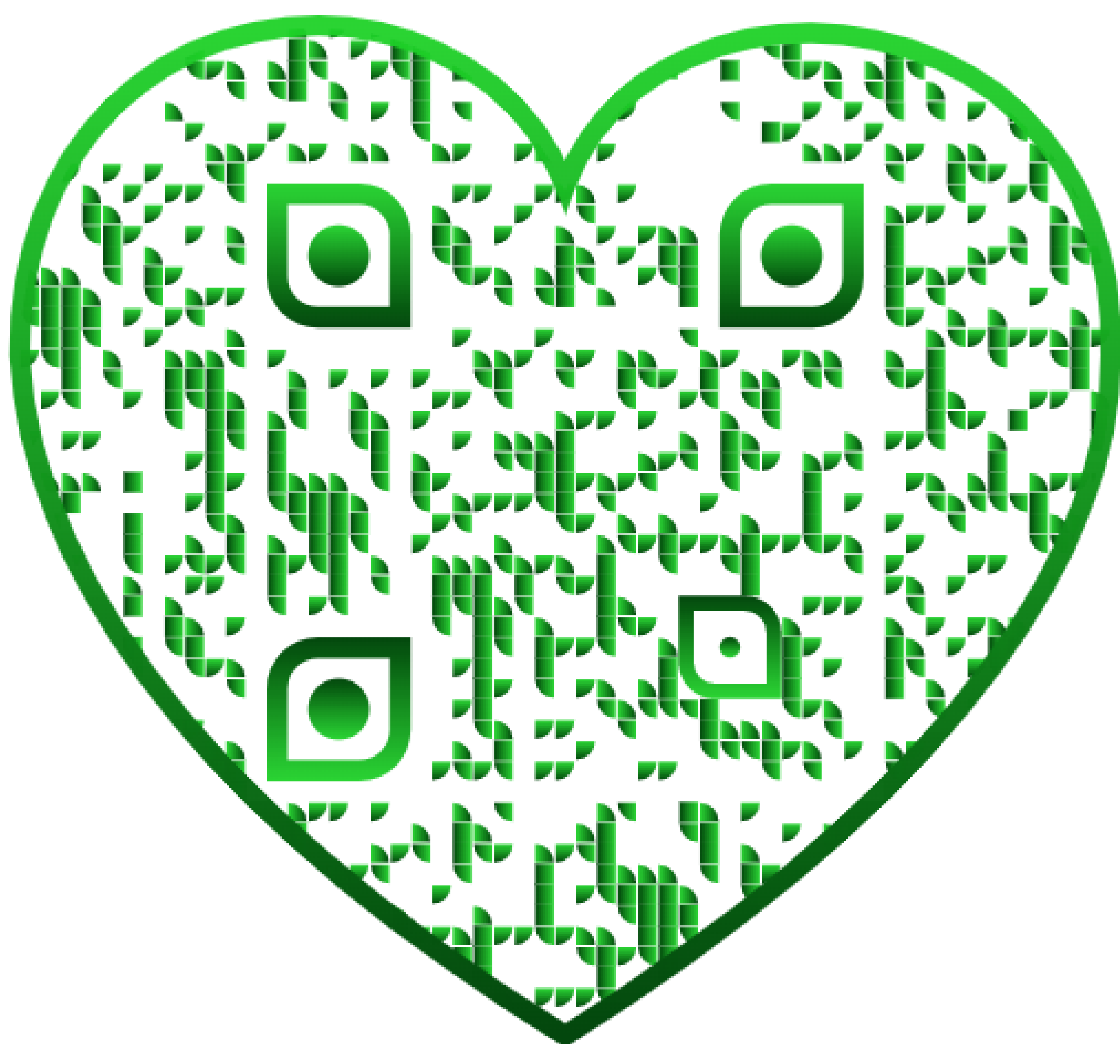
Jogos Selecionados Para o Tarot de Crowley



© por Frater Goya (Anderson Rosa), 2004



Introdução aos Jogos de Tarot

Preparando a Leitura

Antes de embaralhar o Tarot, tome-o na sua mão esquerda, coloque a mão direita sobre ele, dizendo (pode-se utilizar a oração abaixo para a consagração do Tarot, ou outra que tenha sentido semelhante):

"Eu te invoco IAO (Ísis, Osíris e Hórus ou Ísis, Apófis e Osíris), que consintas em enviar a Hru (Hórus), o Grande Anjo que rege as operações da Sabedoria Secreta, que deposite sua mão invisível sobre estas cartas consagradas da Arte, e que deste modo possamos obter o verdadeiro conhecimento das coisas ocultas, pela glória de seu inevável Nome. Amém."

Regras Tabuladas

1. Embaralhando, cortando, jogando e examinando

Ao embaralhar, a mente do consulente deve estar concentrada no assunto sobre o qual deseja informação. Nunca se deve jogar o tarot sem ter alguma pergunta em mente. O tarot não é um brinquedo para caprichosos, e se tal pessoa tratar o tarot com desdém, é assim que o tarot responderá as perguntas de tal requerente, com desdém.

Caso caia alguma carta durante o processo de embaralhar, a carta será recolhida e colocada novamente no maço, sem ser interpretada ou considerada na leitura.

O processo de corte deve ser decicido e claro. Se ao cortar, alguma carta cair da mão, o tarot será embaralhado novamente antes de se cortar novamente. Serão feitos 3 montes, com a mão esquerda (mão da emoção). Esses cortes serão feitos pelo consulente, e o tarólogo junta novamente os montes, antes de fazer a jogada.

A sequência das cartas deve ser mantida exatamente conforme estão dispostas no monte reunido pelo tarólogo. Alterar a sequência das cartas, pode alterar completamente o resultado da leitura.

2. Sobre a Escolha do Significador e sobre os tipos físicos relacionados às cartas da Realeza.

Paus - Geralmente, pessoas de pele e cabelo claros, ou ruivos;
Copas - Geralmente, pessoas relativamente claras ou loiras;
Espadas - Geralmente, pessoas de pele e cabelo moderadamente escuros ou castanhos escuros;
Pantáculos - Geralmente, pessoas muito morena.

Reis - Homens acima de 30 anos ou casados;
Rainhas - Mulheres acima de 30 anos ou casadas;
Príncipes - Homens abaixo de 30 anos, solteiros;
Princesas - Mulheres abaixo de 30 anos, solteiras.

Por essas descrições pode-se chegar ao significador do consulente. Outro método envolve o cálculo da carta astrológica natal (horóscopo). É preferencial, desde que se possa levantar os dados necessários e calcular o mapa do consulente. Quando isso não é possível, dá-se então preferência ao tipo físico.

Muitas vezes, durante as leituras, as descrições das cartas se modificam segundo as cartas que estão ao seu redor. Logo, um Rei de Espadas seria alguém de cabelos e olhos castanhos escuros, mas se estivesse entre cartas dos naipes de Copas e Pantáculos, seria um homem acima de 30 anos, com pele clara, cabelos castanhos claros e olhos castanho escuros.

3. Sobre o significado geral de uma maioria de cartas de determinado naipe e o significado de 3 ou 4 cartas de um mesmo tipo numa leitura.

Maioria de Paus - Energia em jogo, disputa ou oposição.
Maioria de Copas - Prazer e regojizo.
Maioria de Espadas - Dificuldades e sofrimentos, às vezes enfermidade ou morte.
Maioria de Pantáculos - Negócios, dinheiro, posses.
Maioria de Arcanos Maiores - Forças internas, processos mentais envolvidos na jogada, que muitas vezes estão além do controle do consulente.
Maioria de Cartas da Realeza - Muitas pessoas interferindo na vida do consulente, vida em sociedade.
Maioria de Arcanos Menores - Questões de ordem prática, vida rotineira.
Maioria de Ases - Excesso de idéias. Excesso de força.

4 Ases - Grande Força ou Poder. Energia pouco prática.
3 Ases - Riqueza ou êxito.
4 Reis - Grande rapidez e velocidade.
3 Reis - Encontros inesperados. Os Reis normalmente indicam notícias vindas de fora.
4 Rainhas - Autoridade e influência.
3 Rainhas - Amigos poderosos e influentes.
4 Príncipes - Encontros com pessoas poderosas.
3 Príncipes - Alcance e honra.
4 Princesas - Novas idéias ou planos.
3 Princesas - Sociedades juvenis.
4 Dez - Ansiedade e responsabilidade.
3 Dez - Compra, venda e transações comerciais.
4 Nove - Responsabilidade aumentada.
3 Nove - Muita correspondência. Novidades.
4 Oito - Muitas notícias.
3 Oito - Muitas viagens.
4 Sete - Decepções.
3 Sete - Tratados e Pactos. Acordos.
4 Seis - Prazer.
3 Seis - Ganância e Êxito.
4 Cinco - Ordem, regularidade, insegurança.
3 Cinco - Lutas e confrontos.
4 Quatro - Descanso e Paz.
3 Quatro - Indústria. Construção de algo.
4 Três - Resolução e Determinação.
3 Três - Engano. Falar em excesso.
4 Dois - Conferências e conversações.
3 Dois - Organizar e começar algo novamente.

Os Arcanos Maiores não se consideram em grupos de 3 ou 4 cartas.

4. Sobre o significado das Cartas:

Uma carta é forte ou debilitada, está bem ou mal dignificada sempre se avaliada segundo as cartas que estão ao seu redor. Se em ambos os lados da carta tem cartas de mesmo naipe, o efeito é que se estimulam mutuamente, para bem ou para o mal, segundo sua natureza. Cartas de naipes contrários, ou seja, cujos elementos sejam contrários (**ex:** água/copa, fogo/paus) debilitam a jogada grandemente, para o bem ou para o mal.

O Ar é amistoso com a Água e o Fogo, e o Fogo com o Ar e a Terra. Porém, Ar e Terra são contrários, assim como Água e Fogo.

Se uma carta do naipe de Paus aparece entre uma de Copas e uma de Espadas, a Espada se modifica e conecta o Paus com a Copa de forma que não é debilitada por sua vizinha, mas modificada por ambas as cartas, daí que se torne forte.

Porém, se cai entre duas cartas mutuamente contrárias, como por exemplo entre Espadas e Pantáculos, sendo os dois últimos Ar e Terra, são contrários entre si e portanto debilitam-se mutuamente. Como a questão se atém ao naipe de Paus, não se considera que forme um vínculo entre Espadas e Pantáculos.

5. Emparelhando as Cartas:

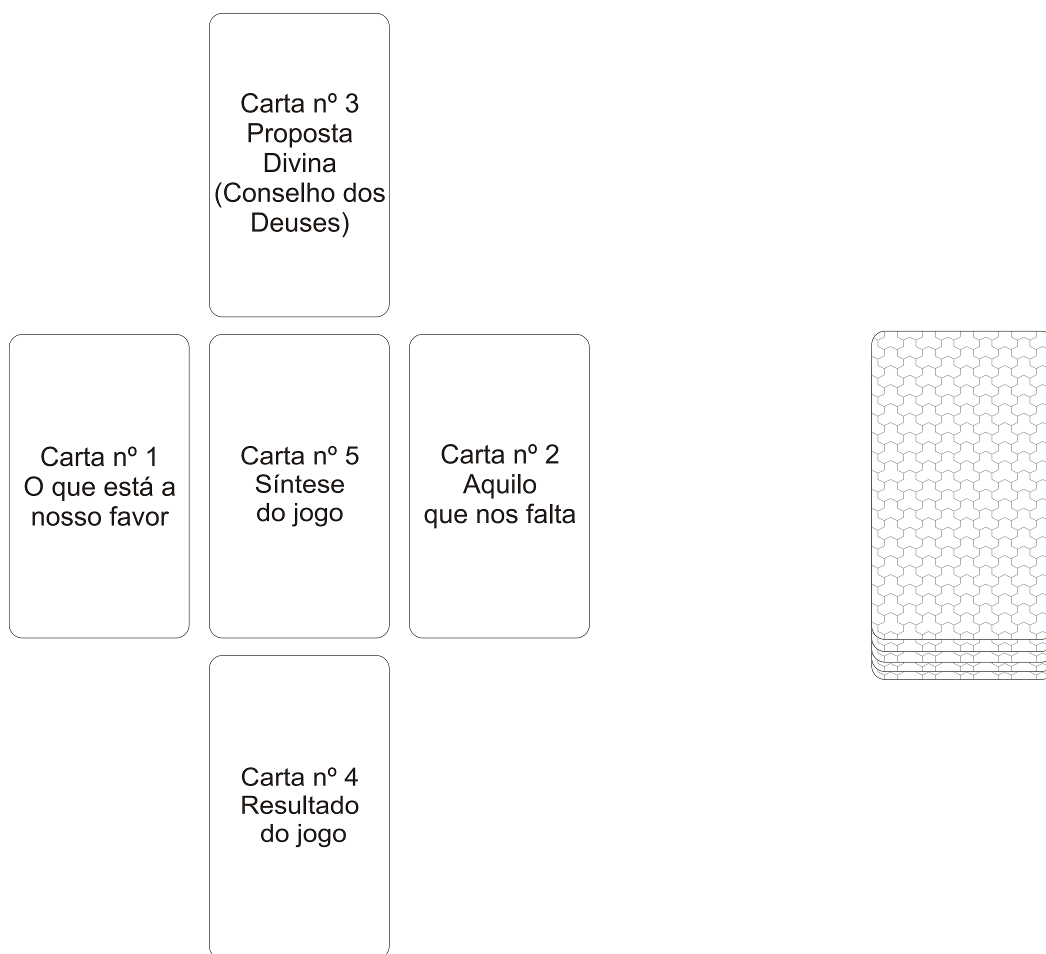
Quando se considera as cartas em pares, ambas são consideradas de igual força. Se são, portanto, de elementos contrários, o efeito é de mútua debilidade. Se no final do processo sobra uma carta sozinha, esta nos indica o resultado parcial da jogada em que nos encontramos. Se é uma carta naturalmente ruim, e as demais foram boas, o bem se modificará por consonância.

Caso a carta solitária seja o Significador do Consulente, ou de alguma outra pessoa, a indicação é de que a questão depende em grande medida da linha de ação tomada pela pessoa representada. A razão da importância da carta isolada é que, estando solta, não é modificada por nenhuma outra. Se no final há um último par de cartas no lugar de uma, estas não são tão importantes.

6. Sobre o exercício da Intuição e Clarividência:

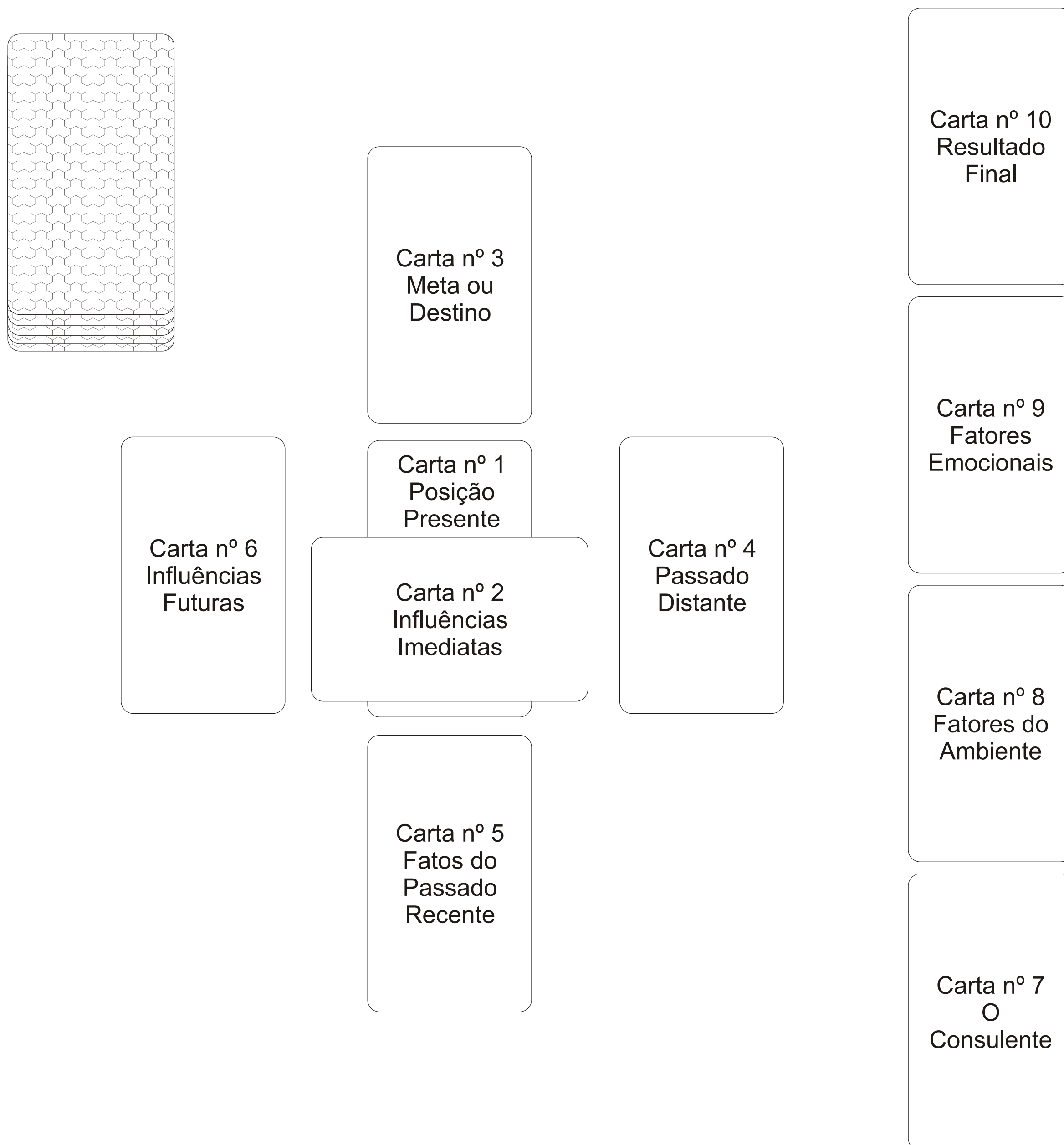
Durante o processo de leitura e para descobrir a uma pessoa qualquer a partir de uma carta que é seu significador, o Tarólogo deve esforçar-se por ver pela clarividência a pessoa em questão usando a carta como símbolo (ou imagem *eidolon*) e seguindo as regras para ajudar e restringir sua visão. Na desrição de um sucesso a partir das cartas, devendo empregar sua intuição de forma similar. As descrições pessoais são modificadas pelas cartas vizinhas. Por exemplo, a princesa de Paus, normalmente representará um jovem ruiva, mas se estiver entre as cartas de Pantáculos,poderá chegar a ser bem morena, ainda que o naipe de Paus todavia darão um certo brilho a seu cabelo, olhos e cor de pele.

Método para Cinco Cartas

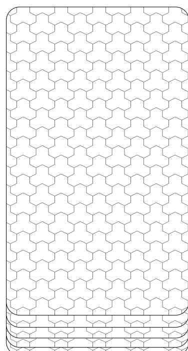


1) Embaralhar o Tarot;
2) Cortar em três montes com a mão esquerda;
3) Retirar quatro cartas do monte mantendo-as viradas para baixo;
4)Somar os números das cartas e retirar do maço a carta correspondente. Caso a soma dê acima
de 22, reduzir teosoficamente, até estar no intervalo de 1 a 22. Caso a carta escolhida para síntese
já esteja presente no jogo, deve-se interpretá-la duas vezes.

A Cruz Celta I - Versão



A Cruz Celta II - Versão



Carta nº 3
Visão
Consciente
da Questão

Carta nº 10
Resultado
Final,
o Futuro

Carta nº 1
Essência da
Questão /
o Consulente

Carta nº 9
Obstáculo
a ser
Superado

Carta nº 5
Auto-imagem
de si mesmo

Carta nº 6
Imagem
Projetada
por outros
do
Consulente

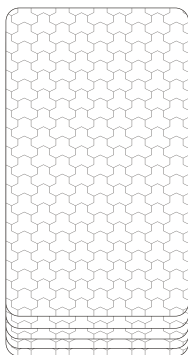
Carta nº 2
Obstáculos,
Oposições e
Dificuldades

Carta nº 8
Síntese
das 6
Primeiras

Carta nº 4
Visão
Inconsciente
do Problema

Carta nº 7
Complemento
da nº4

Jogada com 7 Cartas V-I



Passado

Passado Distante

Passado Imediato

Presente

Influências Presentes

Obstáculos Presentes

Perspectivas Presentes

Futuro

Influências Futuras

Resultado Final